

XBOX  
LIVE

XBOX 360™

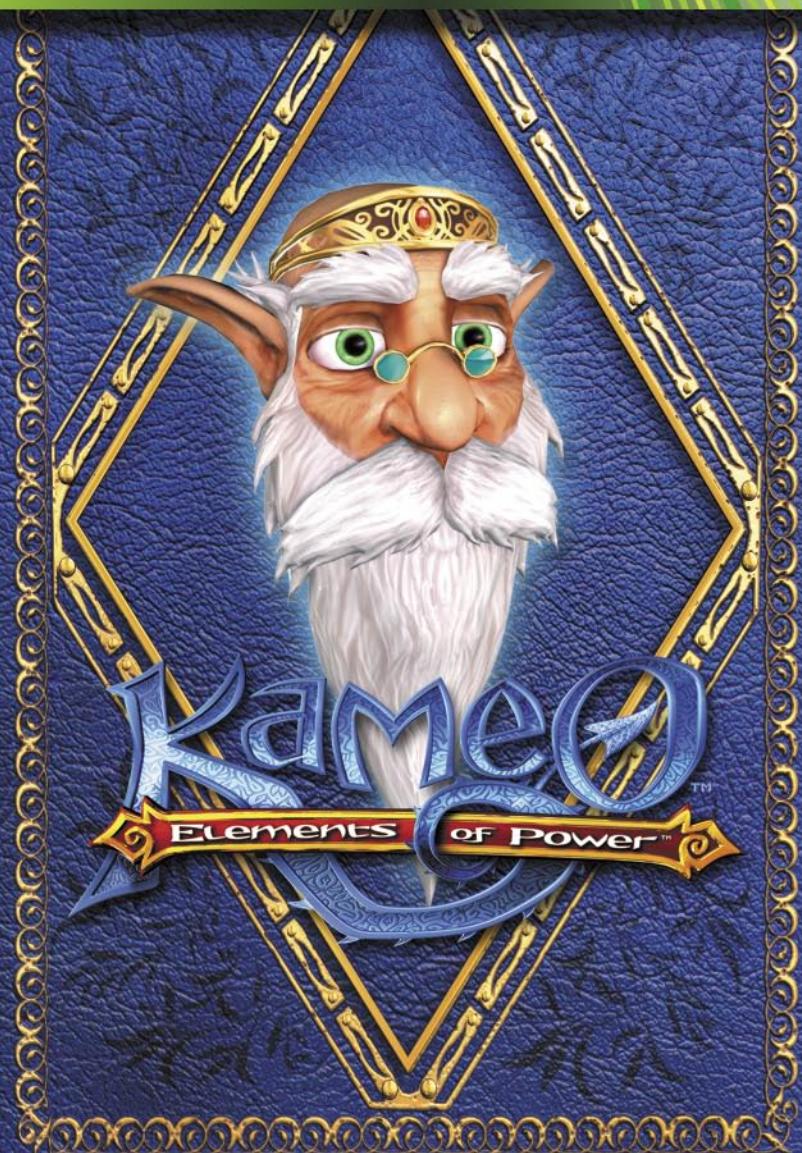


0905 Pieza nº. X11-47295 ES

Guía de estrategia  
disponible  
[primagames.com](http://primagames.com)®



Microsoft  
game studios



## **ADVERTENCIA:**

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360 así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

## **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

### **Ataques epilépticos fotosensibles**

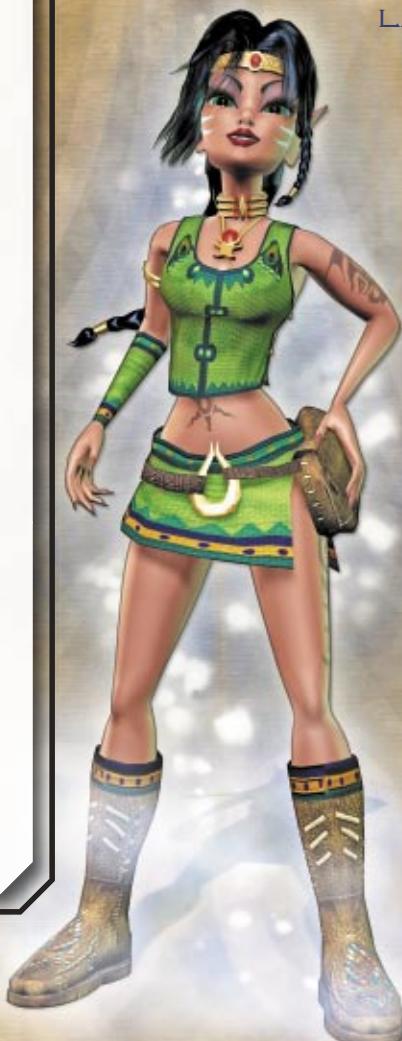
Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



## **ÍNDICE**

### **LA HISTORIA HASTA AHORA**

**2**

### **AMIGOS Y ENEMIGOS**

**4**

### **CONOCE A LOS GUERREROS**

**6**

### **ASUME EL CONTROL**

**8**

### **COMIENZA EL VIAJE**

**10**

### **AVVENTURA COOPERATIVA**

**12**

### **UN VISTAZO A LA ACCIÓN**

**14**

### **TODO LO QUE TE ESPERA**

**16**

### **EL MAPA DE LA TIERRA**

**24**

### **CONSEJOS DE ORTHO**

**26**

### **CRÉDITOS**

**27**

### **GARANTÍA**

**28**

### **ASISTENCIA TÉCNICA**

**29**

## --LA HISTORIA HASTA AHORA

Como todo el mundo sabe, los Trols no traen más que problemas.

Según cuentan los ancianos de la tribu, los Trols fueron bien recibidos en las tierras de los Elfos. Pero mientras otras tribus respetaron el liderazgo del Rey Solon y sus Elfos, los Trols decidieron que el tamaño físico y la agresión eran más importantes que la sabiduría y los trucos de magia. Y así fue como Thorn, el más fuerte de su generación con diferencia, se alzó rápidamente entre las filas de los Trols para convertirse en su Rey.

Nadie sospechó que detrás del impresionante tamaño de Thorn se escondía una mente igual de temible y él aprovechó la ingenuidad de la gente para iniciar la conquista de las otras tribus. Quizás el Rey Solon podría haberse dado cuenta de lo que estaba ocurriendo, pero el destino quiso que estuviera fuera, en la tradicional aventura de la Familia Real élfica: la búsqueda de los Guerreros elementales, unas fuerzas naturales otorgadas a los Elfos en tiempos remotos.

Desde el día en que una fuerza superior se apoderó de esos Guerreros, esparciéndolos por todas las direcciones, los Elfos no han dejado de buscarlos para devolverlos a las páginas del legendario Libro Wotnot. A Solon era al que más le preocupaba, ya que él había heredado el Elemento de Poder, que concedía a su portador la habilidad de adoptar la forma de los propios Guerreros elementales.

Con el tiempo, Solon regresó triunfante a su Reino, donde descubrió las acciones de Thorn y usó el poder de los Guerreros para vencer al Rey Trol, enviando a esa traicionera raza al exilio. Por desgracia, ese día trajo maldiciones y bendiciones en igual medida, pues Solon desapareció tras la batalla. En los años siguientes se discutió mucho sobre su destino, pero nadie sabía lo que había pasado.

Transcurrieron los años y la esposa de Solon, Theena, tuvo que gobernar el Reino junto al resto de su familia. Por lo menos la paz regresó a las tierras tribales y, aunque algunos decían que Thorn no había muerto, sino que estaba retenido en algún sitio, estas dudas no impidieron que la gente volviera a los placeres sencillos de la vida diaria.

Finalmente, la atención se centró en Kameo y en Kalus, las jóvenes hijas de la Familia Real élfica. Todo el reino sabía que, cuando llegaran a la vida adulta, una de estas dos Princesas reclamaría el trono, el Reino mismo y el Elemento de Poder, aquel que en su día controló a los Guerreros Elementales y domó al más infame de los Trols. No cabía duda de que todas esas cosas únicamente podían traer felicidad...



# AMIGOS Y ENEMIGOS



## KAMEO

Kameo es la más joven de las herederas de la Reina. Su confianza, competencia y sinceridad han determinado su destino de sucesora al trono. Incluso cuando sus poderes de transformación están por desarrollarse, la determinación y el valor de Kameo son insuperables.



## KALUS

Kalus dejó de ser una niña egoísta para convertirse en una mujer resentida. Le guarda un gran rencor a Kameo por su encanto y su popularidad. Tras ser rechazada como heredera legítima del Elemento de Poder, la rabia la ha llevado a dedicar toda su magia y su malicia a la búsqueda de venganza.



## LA MÍSTICA

Aunque su apariencia y su actitud puedan resultar un poco bruscas en general, la Visión de la Mística la convierte en una útil aliada en la aventura de Kameo. Puede que la Princesa y la vieja bruja no hagan muy buena pareja, pero ambas deberán aprender a adaptarse...



## ORTHO

Kameo debe aprender mucho de Ortho (si puede aguantar su pedantería) cuando su camino la lleve a tierras remotas y desconocidas. Este irritable mago, encerrado por arte de magia en el Libro Wotnot, estará siempre dispuesto a dar consejos.

## LOS ANTEPASADOS

La escandalosa Lenya, el valiente Halis, y el viejo y arrugado Yeros son los tres Antepasados de Kameo que han caído bajo el control de Thorn, junto con la mismísima Reina Theena. ¿Acabará siendo la decisión de su madre de favorecer a Kameo una perdición para todos ellos?



## FARRON

No se conoce la identidad ni los motivos de este extraño enmascarado, pero los soldados sienten respeto por su habilidad para matar Trols. Cuando se ponga al mando de los Elfos en lugar de los familiares de Kameo, se desvelará la identidad de este hombre misterioso.



## THORN

Encerrado en piedra al final de una histórica lucha a vida o muerte, Thorn (nombrado a sí mismo Rey de los Trols) vuelve a ser libre para causar estragos de nuevo. ¡Esta vez no parará hasta aniquilar todo tipo de magia y conseguir el dominio total de las tribus!



# CONOCE A LOS GUERREROS

## MALA HIERBA

Un exaltado boxeador con largo alcance y muy mal genio. Cualquier Trol que aguante después de un combo debería tener cuidado, ya que Mala Hierba brota de la tierra listo para asestar el golpe final.

## ESCOMBRO

Con unas fuertes conexiones mágicas que le garantizan la recuperación de todas sus partes tras un ataque, Escombro puede lanzar desde lejos rocas para aturdir a sus objetivos o, simplemente, autodetonarse en un lugar estrecho.

## CENIZAS

Las ráfagas de bolas de fuego de Cenizas, un dragón de sangre ardiente y hambriento, ahuyentará a casi cualquier enemigo, salvo los más audaces... pero sobre todo a aquel que se atreva a sacar el delicado tema del pequeño tamaño de sus alas.

## Océano

Aunque los tentáculos no sean lo mejor para desplazarse en tierra, los dos chorros gemelos de Océano tienen el mismo poder de detención que los torpedos que se disparan bajo el agua.

## GRAN RUINA

El armadísimo Gran Ruina, heredado por Kameo junto con el Elemento de Poder, está dispuesto a estirar esos músculos y demostrar que aún hay vida en el viejo veterano.



## 40 BAJO CERO

Cuando 40 Bajo Cero empieza a girar, puede acabar fácilmente con montones de Trols. Los rezagados se consideran un blanco legítimo para una bola de nieve lanzada con tal fuerza que rompe los huesos.

## TRAMPA

Hay pocas cosas lo bastante grandes o fuertes para escapar de estas potentes mandíbulas. Una vez atrapados, los enemigos se convierten en una buena munición, siempre y cuando Trampa pueda resistir la tentación de darles un buen bocado.

## FRILA

Frila es un peleón nato que no conoce los métodos sutiles. Este decidido yeti es igual de feliz lanzando arpones en una lucha desde lejos que aporreando a un Trol inconsciente con otro.

## FLEX

La forma versátil de Flex, el más ágil de los Guerreros, puede convertir misiones aparentemente imposibles en una tarea sencilla; por ejemplo, cruzar anchos barrancos o patinar sin ayuda sobre superficies de agua.

## TÉRMICO

El tamaño de Térmico no debe engañarte, pues las bombas de lava que lanza este ardiente caldero destruyen algunos de los peores obstáculos que Kameo puede encontrar en su camino.

# TOMA EL CONTROL



## Guía de Xbox

Las preferencias establecidas en la Guía de Xbox pueden anular la configuración individual del juego. Si los cambios realizados en el menú Opciones de la partida no surten efecto, comprueba que no haya conflicto con la configuración de la Guía de Xbox.



Mover a Kameo; apuntar proyectil; hacer clic para activar/desactivar mapa



Menú Opciones de acceso; reanudar la partida



Ataques y habilidades específicos del personaje



Adoptar la forma de Guerreros (mantener pulsado para Rueda de guerreros)



Acción (según contexto); recuperar la forma de Kameo; desplazar texto; confirmar opción del menú



Consultar el Libro Wotnot; reanudar la partida



Girar e inclinar cámara; hacer clic para entrar/salir de la vista en primera persona

Ajustar la distancia de la cámara (arriba/abajo); desplazarse por los menús

# COMIENZA EL VIAJE

## CREAR UNA AVENTURA

En la pantalla de títulos principal, pulsa para entrar en el Libro Wotnot. Tras elegir entre una partida de Un jugador y una partida Cooperativa, pasarás a la página de selección de aventura.

Aquí es donde se almacenan las Aventuras en curso, en caso de que ya hayas comenzado una aventura con Kameo. ¿Es tu primera aventura? Pues utiliza para resaltar la opción Nueva aventura y pulsa para acceder a la pantalla de introducción del nombre. Si omites el proceso de introducción del nombre, se registrará un nombre predeterminado.

También puedes comenzar una partida sin elegir ningún archivo de Aventura, pero entonces no podrás guardar tu progreso.

## REANUDAR UNA AVENTURA

Si tienes, al menos, una Aventura con nombre en la lista, selecciónala con para ver un resumen del progreso, incluida la hora de la partida, la ubicación y los Guerreros recuperados.

Pulsa para seleccionar una Aventura y, a continuación, elige Jugar para continuar desde donde lo dejaste, al principio de tu tarea más reciente. Si no recuerdas lo que estabas intentando conseguir en ese punto, consulta en el Libro Wotnot el Estado de la aventura o el Objetivo actual.

También puedes ajustar las Opciones de la partida antes de jugar o bien volver a visitar un área en el modo Ataque de puntuación, para distraerte fuera de la aventura principal (las áreas disponibles están determinadas por tu progreso en el archivo de Aventura actual).

## OPCIONES DE LA PARTIDA

En cualquier momento de la Aventura, pulsa para abrir el menú Opciones, pulsa para seleccionar Opciones de la partida y luego elige una opción para ajustar su configuración.

### CÁMARA IZO.-DCHA./ ARRIBA-ABAJO

Cuando está invertida, la cámara gira/se inclina en la dirección opuesta al movimiento de .

### PANTALLA DE CONTROL

En la configuración Normal, las habilidades y solo se muestran al transformarse.

### PANTALLA DE PUNTUACIÓN

Si eliges la opción Normal, los cambios de puntuación solo se muestran cuando se reciben puntos.

### MOSTRAR MAPA

Determina si el mapa está activado o no haciendo clic en .

### PANTALLA DIVIDIDA

Elije entre una pantalla dividida Horizontal o Vertical para una partida Cooperativa.

### PISTAS DE ORTHO

El valor predeterminado es Adaptable. Muy útil da una instrucción directa; Desactivado deshabilita el consejo.

### BRILLO

Selecciona el tipo de monitor y optimiza la visualización con la barra deslizante.



## GUARDAR UNA AVENTURA

¿Buscas la opción "guardar partida"?

Pero bueno... ¿por quién me has tomado? Deja que yo me ocupe de guardar automáticamente tu Aventura y tú concéntrate en acabar con Thorn y sus sarnosos Trols.

Ortho no puede registrar tu progreso si no hay ninguna posición de memoria libre o bien no se ha elegido ningún archivo de Aventura.

# AVVENTURA COOPERATIVA

## XBOX LIVE

Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

## CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox Live, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)

## CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)

## LA AVENTURA

A Kameo no le asustará nunca enfrentarse sola a su destino, y por supuesto que contará siempre con todo el valor y la determinación que necesite; sin embargo, a veces conviene tener un poco de compañía y camaradería cuando se va a combatir contra los inmundos Trols. Aquí es donde entra el aspecto de cooperación de la aventura.

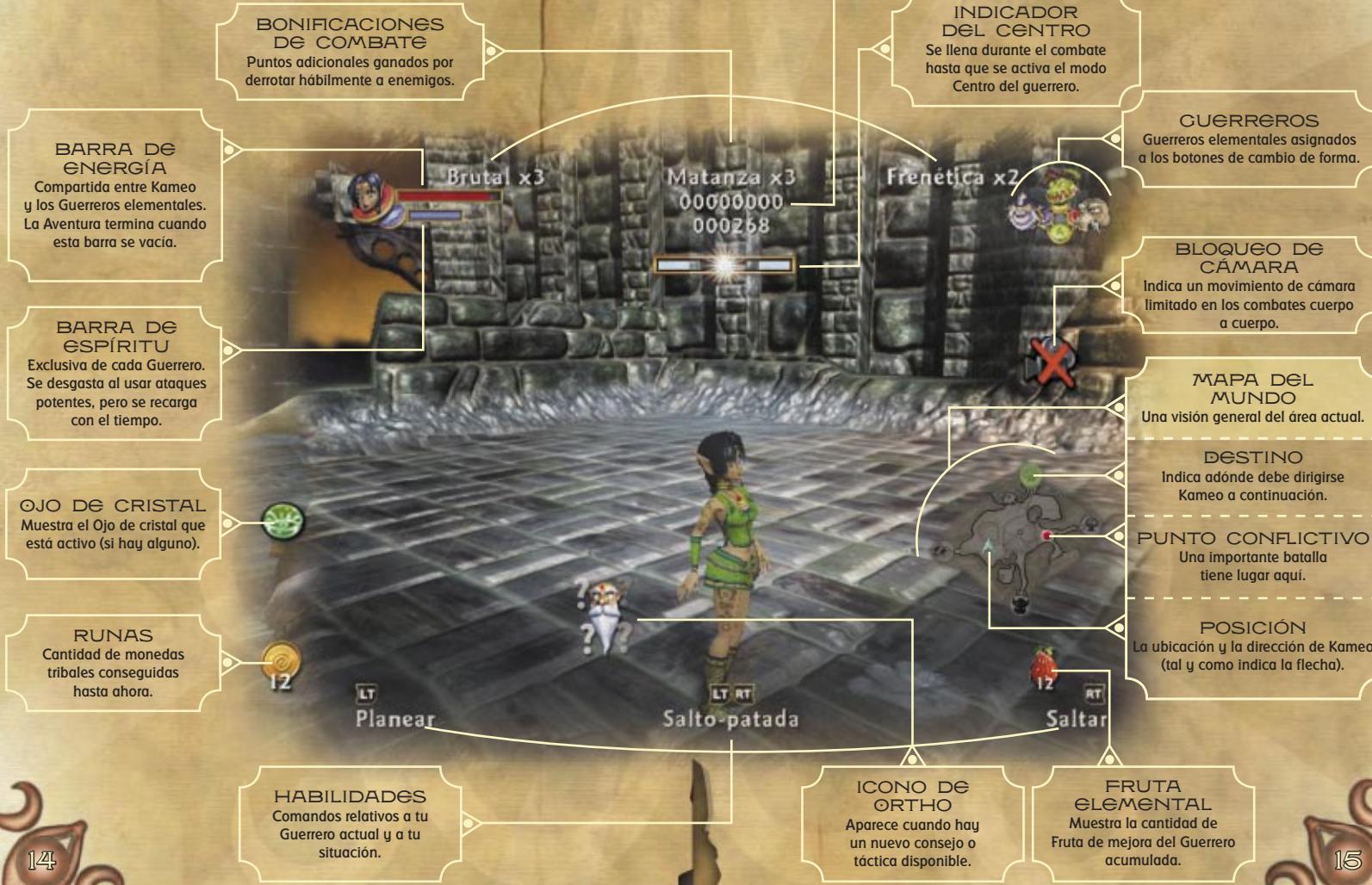
En una partida cooperativa, disponible en pantalla dividida, el Jugador 1 es responsable de todas las opciones de

configuración de la partida. De ti dependerá que el Jugador 2 sea un recién llegado al mundo de Kameo o un experto al que hayas llamado buscando apoyo. De todos modos, a cada jugador se le concederá su propio regimiento de Guerreros elementales y una encarnación de Kameo con la que podrá controlarlos.

Utiliza la opción Cambiar nivel para elegir entre los campos de batalla disponibles para el modo cooperativo. Han sido cuidadosamente elegidos de algunas de las luchas más intensas de Kameo contra las fuerzas de los Trols, así que no te preocupes que tendrás acción a raudales. Pero, primero debes haber completado las aventuras en modo individual para que estén disponibles para que eches una partida cooperativa con la pantalla dividida. No obstante, debes tener cuidado: si te precipitas a una situación peligrosa y solamente te respaldan Guerreros que aún no has aprendido a controlar en una aventura en modo individual, enseguida te darás cuenta de tu error. La práctica hace al maestro.

*Como no quiero que os peleéis por el Wotnot, voy a tomar una decisión que debéis cumplir: el Jugador 1 será el único responsable del Libro durante un juego cooperativo. Y esto incluye todas las tareas: desde leer cosas sobre los Guerreros elementales hasta molestarte para pedirme consejos. Pero antes de que empecéis a combatir por tener el mando del Jugador 1, recordad que se trata de un juego de cooperación!*

# UN VISTAZO A LA ACCIÓN



# TODO LO QUE TE ESPERA

## OBJETIVOS PRINCIPALES

### GUERREROS ELEMENTALES

Kameo inicia la aventura con tres Guerreros a sus órdenes. Aunque en la mayoría de los casos estos tres guerreros son suficientes, no bastarán para acabar con un ejército completo de Trols y salvar el Reino.

Así que Kameo debe seguir los pasos del Rey Solon y los que le antecedieron, en busca de más Guerreros para llenar las páginas del Libro Wotnot. ¡Únicamente con la fuerza combinada de un equipo completo de diez Guerreros a sus órdenes puede estar segura de luchar con éxito!

### LOS ANTEPASADOS

Lenya, Halis y Yeros, familiares regios de Kameo, tienen cada uno sus propias historias que contar y montones de secretos que compartir. Pero Thorn, que sabe esto, los tiene bien protegidos en oscuros y remotos Templos. Aunque los caminos están llenos de peligros, Kameo no debe decepcionar a su familia.

### THORN Y KALUS

La Reina Theena permanece en las garras de Thorn y, con Kalus de su parte, en poco tiempo no habrá nada que detenga al Rey Trol. Por el bien de la tierra y de su gente, su alianza malvada debe ser destruida... y Kameo debe volverse de acero para hacer todo lo que sea necesario.

## EL LIBRO WOTNOT

### PORTADA

En la portada del Libro Wotnot encontrarás a Ortho y si tienes problemas en alguna situación concreta, pulsa **A** para ver si tiene algún consejo o táctica que compartir contigo. En situaciones complicadas, puede que incluso comparta contigo su sabiduría sin que le preguntes...



Una vez que lo consigas, el Libro Wotnot demostrará tener un valor incalculable, ya que te permitirá almacenar los Guerreros elementales y mantener un registro de tus viajes. Pulsando el botón **START** se abre el Libro por la última página que hayas leído, mientras que los botones **L1** y **R1** te permitirán pasar las páginas. Yo también estoy presente en ese maldito libro, claro, pero mejor no hablemos de eso.

### PÁGINA DE GUERREROS

Aquí verás iconos que representan a tus Guerreros elementales. Utiliza el botón **B** para seleccionar uno y pulsa los botones **X**, **Y** o **B** para asignar ese guerrero a un botón de cambio de forma. Pulsa el botón **A** para obtener información detallada sobre las habilidades de cada guerrero.

### PÁGINA DE ESTADO

Esta página contiene un resumen de los objetos, Antepasados y Ojos de cristal conseguidos hasta ahora. Desde aquí puedes acceder a los objetivos que te faltan por cumplir y a la pantalla de Opciones de la partida. Además, puedes seleccionar la opción Salir o volver a la pantalla de selección de aventura.

### MEJORAR A TUS GUERREROS

Cuando hayas conseguido un buen suministro de Fruta elemental, pasa a la Página de Guerreros, selecciona a uno de tus Guerreros y pulsa **A** para ver una lista de las posibles mejoras (conocidas como técnicas avanzadas). Aquellas técnicas que aún no has conseguido aparecen marcadas con la cantidad de fruta necesaria. Pulsa el botón **A** para obtener información sobre una técnica concreta y, si tienes bastante fruta, puedes desbloquearla.

## RESCATAR GUERREROS

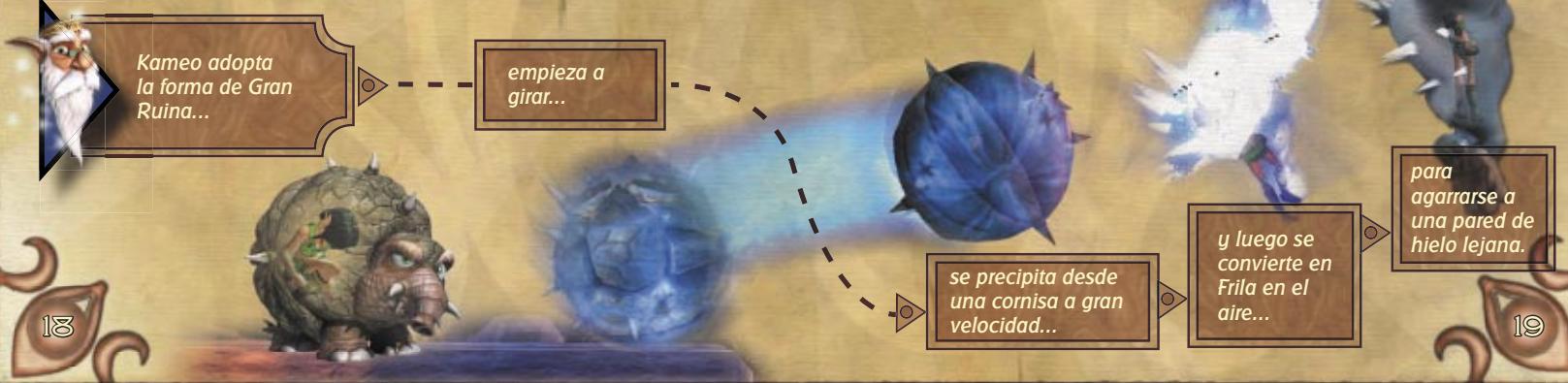
Cuando los Guerreros elementales salen del Libro Wotnot, se convierten en vulnerables Duendecillos elementales. Por desgracia, los Trols se han aprovechado de esta debilidad y ahora muchos de estos Duendecillos están en manos de los Trols de las Sombras, retorcidos sirvientes de Thorn que intentarán atraer a Kameo al Reino de las Sombras, donde sus poderes son mayores.

Los accesos de entrada al Reino de las Sombras parecen pozos cubiertos y se encuentran en muchos lugares, pero pocas veces no están protegidos. Únicamente si entra y derrota a los Trols de las Sombras con sus propias armas Kameo puede restaurar los Guerreros perdidos en su Libro Wotnot...

## CONTROLAR A LOS GUERREROS

El éxito contra las fuerzas de Thorn supone conocer las habilidades de todos y cada uno de los Guerreros elementales. Utiliza combinaciones de **L1** y **R1** para lograr movimientos basados en las habilidades de un Guerrero: puñetazos, tretas, proyectiles y mucho más.

Se pueden asignar hasta tres Guerreros a los botones de cambio de forma en cualquier momento, lo que permite a Kameo cambiar rápidamente de uno a otro. Las cadenas de transformaciones, que enlazan los poderes de muchos Guerreros diferentes para obtener un efecto máximo, son fundamentales para el éxito. A continuación se muestra un ejemplo.



## EL ARTE DEL COMBATE

### CENTRO DEL GUERRERO

El medidor de Centro del guerrero empieza a llenarse cada vez que Kameo (en cualquier forma) lanza un ataque contra un Trol, aunque se vaciará rápidamente si no se producen más ataques. Cuando el medidor alcanza un determinado nivel, se activa el modo Centro del guerrero.

Únicamente aquellos que conozcan bien el arte del combate pueden llegar a este intenso estado en el que un luchador puede moverse a una velocidad sobrehumana. Los Puntos de combate se acumulan fácilmente de esta manera, pero no te entretengas: si dejas que el medidor baje, el Centro del guerrero se apagará y perderás tu ventaja.

### CONSEGUIR PUNTOS DE COMBATE

A medida que te abras camino en zonas plagadas de enemigos, verás cómo se van añadiendo Puntos de combate a tu Banco de puntuación cada vez que eliminas a un Trol. Hay varios factores que afectan a la obtención de Puntos de combate y, si aprendes cuáles son estos factores, podrás conseguir una puntuación realmente alta.

Al final de cada acontecimiento importante, todos los Puntos de combate de tu Banco de puntuación se suman a la Puntuación total. En cuanto ocurre esto, los puntos son tuyos para que los conserves. Pero si Kameo es derrotada (o huye) antes de ese momento, no ganarás nada en el combate.

Además, si eliminas a un enemigo habilidoso, puedes conseguir hasta tres Bonificaciones de combate para multiplicar aún más tus Puntos de combate.

#### MATANZA

Por cada Trol que dejes fuera de combate, aumentará tu Bonificación de matanza. Es fundamental que atrapes hasta el último Trol si quieres conseguir una puntuación récord.

#### BRUTAL

Se consigue cuando eliminas a un Trol con un único ataque ingenioso. Dos formas de conseguir una Bonificación brutal son, por ejemplo, tirar a un Trol por un precipicio o bien lanzarlo sobre algo asqueroso.

#### FRENÉTICA

Si derrotas de forma rápida a varios enemigos seguidos, conseguirás una Bonificación frenética y además subirán tus Puntos de combate disponibles.

No todos los Puntos de combate se ganan con de hazañas de fuerza absoluta en el combate. También puedes ser recompensado por una exhaustiva exploración y por otras actividades que beneficien a tus Guerreros elementales...

## LUGARES QUE VISITAR

#### TEMPLOS

Sirven actualmente de prisión para los Antepasados de Kameo, así que prepárate para enfrentarte a terribles guardias. Los ataques básicos serán casi inservibles contra estas monstruosidades. Estudia sus movimientos y ataca cuando parezcan vulnerables, observando su barra de energía para ver si vas por el buen camino. Si en algún momento no sabes cómo reaccionar, recuerda que Ortho está ahí para ayudarte.

## TIENDAS

Siempre habrá alguien entre las tribus dispuesto a aceptar algún trueque amistoso. Aunque las baratijas que ofrecen no suelen ser vitales para el éxito de tu Aventura, algunas tendrán su utilidad si tienes fondos para gastar.

## CÁMARA DE LOS RETRATOS VIVIENTES

En el corazón del Palacio élfico se encuentra este templo a la Gran Guerra, donde su misterioso Espejo mágico permite al que se mira volver a visitar su pasado... o eso es lo que dice la leyenda. Aunque los Elfos no se suelen creer esa leyenda, el espejo es una puerta de acceso crucial a fases anteriores de la Aventura para aquellos jugadores que deseen mejorar su puntuación.

Si no quieres viajar hasta la Cámara, también puedes llegar a las fases de Ataque de puntuación del Espejo mágico desde el archivo de Aventura al principio de la partida.

Seguro que te preguntarás para qué sirven las fases de Ataque de puntuación. Bueno, ¿quién sabe qué recompensas esperan a aquellos que consigan ciertos totales? Quizá haya alguna apariencia nueva para tus Guerreros que te guste, y eso es solo para empezar...

## AVENTURAS SECUNDARIAS

A los Trols no les interesa solamente arruinar la vida de Kameo; también han causado estragos en las tierras de otras tribus. Dedica algo de tiempo a ayudar a los futuros súbditos de Kameo y te recompensarán como puedan. Si no estás en condiciones de ayudar la primera vez que pases, intenta recordar su ubicación y vuelve más tarde con Guerreros más adecuados para la tarea.

## OBJETOS PARA REUNIR

Un mundo tan rico y variado tiene que tener montones de objetos valiosos, pero no esperes que todos sean fáciles de encontrar.



### CORAZONES

Normalmente se encuentran en el lugar donde ha sido sacrificado un Trol. Estos objetos restaurarán parte de la energía de Kameo.

### RUNAS

Es lo que más se acerca a una moneda común entre las tribus. En caso de que Kameo no pueda convencer a otros para que la ayuden, tendrá que recurrir a algún tipo de compra a la antigua manera.



### ELIXIR DE VIDA

Este Elixir, una de las pociones más exóticas de La Mística, aumenta los niveles máximos de energía de Kameo y sus Guerreros elementales.



### FRUTA ELEMENTAL

Kameo puede usar este delicado alimento élfico para desbloquear técnicas inactivas de los Guerreros. Pero la selección debe hacerse cuidadosamente, porque la Fruta elemental es extremadamente escasa.



### OJOS DE CRISTAL

El poder de estas reliquias está en la mejora de las capacidades naturales. Kameo las puede usar para incrementar su capacidad para el combate, pero a cambio de un precio. Cuenta la leyenda que los Ojos de cristal están ocultos en el Reino Encantado y sus alrededores...



## LA RUEDA DE GUERREROS

Aunque el Libro Wotnot te permite tener hasta tres Guerreros asignados a los botones de cambio de forma en un momento concreto, también puedes usar la Rueda de guerreros para cambiar libremente de forma en el fragor de la batalla.

Mantén pulsados los botones **X**, **Y** o **B** para abrir la Rueda. Inclina **I** hacia un Guerrero y luego suelta el botón de cambio de forma. Enseguida te transformarás en ese Guerrero y lo asignarás al botón elegido.

Para cerrar la Rueda sin hacer ningún cambio, suelta el botón de cambio de forma mientras **I** permanece en el centro.

Recuerda que quizá no siempre sea posible llegar a la Rueda de guerreros con un botón de cambio de forma concreto: por ejemplo, es probable que quitar a Océano de tu equipo mientras estás bajo el agua no sea una buena idea.



*En una partida Cooperativa, el Jugador 2 no puede ver el Libro Wotnot.*

*Esto significa que los cambios que haga en su equipo debe hacerlos con la Rueda de guerreros.*

*El Jugador 1 puede reorganizar a los Guerreros con el Libro Wotnot si lo desea, pero eso provocará retrasos en una partida Cooperativa, lo que se considera de no muy buena educación. La mejor forma de hacer que las cosas funcionen bien para ambos jugadores es usar solamente la Rueda de guerreros.*



# EL MAPA DE LA TIERRA

TEMPLO  
DE AGUA

## REINO ENCANTADO

Este enorme palacio, que flota sobre las Tierras Baldías y está fortalecido por el poder de los Duendecillos elementales fue construido por la Familia Real como hogar para los de su linaje.

CAMINO AL  
BOSQUE OLVIDADO

Este profundo y misterioso bosque está lleno de secretos tan oscuros como antiguos. ¿Quién sabe qué criaturas acechan en el corazón del Templo del Bosque?

TEMPLO  
DEL  
BOSQUE

TEMPLO  
DE FUEGO

## CAMINO AL PUEBLO CUMBRE NEVADA

La vida es dura para los colonos de la frontera de la Tribu Cumbre Nevada, pero no tan dura como la ruta que lleva al Templo de Nieve que se encuentra sobre el Gran Barranco...

CAMINO AL  
CASTILLO DE THORN

El objetivo final de Kameo se ha visto afectado por el encarcelamiento de Thorn. Le esperan Trols, trampas y otros peligros en cada esquina de esta desolada fortaleza.

# CONSEJOS DE ORTHO

**1** Esto no será nunca una exageración: para superar los obstáculos y las fuerzas enemigas es fundamental combinar durante el juego las habilidades de los Guerreros.

**2** Dado que cada Guerrero elemental tiene una barra de espíritu exclusiva, si cambias de forma cuando la barra está baja, el Guerrero anterior podrá recargarse.

**3** Si parece que no avanzas, quizás es que debes enfrentarte a unos Trols o a un misterio que has de solucionar. Busca algo inusual en la zona.

**4** Aunque las alas de Kameo son lo bastante finas para permitirte revolotear, no deberías poner a prueba su capacidad de volar. Si intentas lanzarte sobre una sima, el resultado podría ser una caída horrible...

**5** Ten cuidado con los Trols elementales, criaturas cuya apariencia y habilidades difieren bastante de las de los Trols normales. ¡Acérdate a ellos con extrema precaución!

**6** Intenta conseguir siempre la puntuación máxima. Hay varias recompensas que aguardan a aquellos que consigan desbloquearlas. ¡Aprovecha al máximo el Espejo mágico!

**7** Intenta identificar las características del entorno que puedes usar para lograr una ventaja en el combate. Un uso inteligente del entorno puede ayudarte a conseguir Bonificaciones brutales y otras mejoras.

**8** Las combinaciones de bonificaciones son la clave para conseguir esos Puntos de combate: si quieres convertirte en un héroe de leyenda, deberás mantener bien altos los contadores de Bonificación brutal, frenética y de matanza...

## CRÉDITOS

### EQUIPO DE KAMEO

#### Director del juego

George Andreas

#### Productor

Lee Schuneman

#### Ingeniero de software jefe

Phil Tossell

#### Jefe de diseño gráfico

Matt Stevenson

#### Jefe de animación

Mike Cawood

#### Jefe de diseño de fondos

Phil Dunn

#### Ayudantes de diseño

Matt Carter

Chris Allcock

#### Ingénieros de software

David Almond

Nicola Bhale Rao

Nick Burton

Simon Cradick

Simon Gerges

Charles Goatley

Brendan Gunn

Matt Hill

Steve Horsburgh

Mark Lucas

Nic Makin

Andy Patrick

Rob Ware

#### Diseñadores gráficos

Lee Burns

Ryan Firchau

Matt Grover

Jay Howse

Sae-hoon Lee

Donnchadh Murphy

Matt Perry

David Rose

Eddie Sharam

Dean Smith

Dean Wilson

Chris Woods

#### Animación

Ellen Holland

Rhiannon Nicholas

Richie Prado

Louise Ridgeway

Katherine Seller

#### Música

Steve Burke

#### Efectos especiales sonoros

Steve Burke

Eveline Novakovic

#### Actuaciones adicionales en directo de...

Robin Beanland

Jamie Hughes

Dave Clynick

John Silke

Ben Cullum

Aisling Duddy

Eveline Novakovic

Louise Ridgeway

#### Montaje, mezcla y efectos especiales de sonido adicionales

Martin Penn

Robin Beanland

#### Dirección de I+D de software

Richard Gale

### Responsables directos de I+D de Kameo

#### Productor

Keith Turner

Kevin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Sultan Ul Haq

Andy Davies

Dave Hopley

Anthony Abruzzi

Simon Holmes

Michael Biggs

Steve Faulkner

Jason Leckie

Mike Barnett

Tom London

Jagdip Sandhu

Edwin Davies

Tim Mitchell

Matt Parker

Ian Bradford

#### Outsource Media

#### Director doblaje

Mark Estdale

#### Ingéniero

Jeremy Taylor

#### Posproducción

Dean Gregory

Trevor Bent

James Lynch

#### Administración de Rare

Chris Stamper

Simon Farmer

Lee Schuneman

Mark Betteridge

Lee Musgrave

Gregg Mayles

Stephen Stamper

#### Hardware y Asistencia técnica de Rare

Pete Cox

Doug Crouch

Mark Green

#### Dirección de pruebas de Rare

Huw Ward

#### Encargados de pruebas de Kameo

David Wong

Richard Cousins

#### Equipos de pruebas de Rare

Luke Munton

Scott MacDowell

Christian Leech

Simon Chang

Matthew Smalley

Gary Phelps

Anthony Salway

Nicolete Patell

Liam Davey

Gareth Stevenson

#### Volt Europe

Richard Edmondson

Laura Fox

#### VMC

Kieron Clarke

Andy Wetherell

#### Jefe de pruebas

Simon Kemp

#### Pruebas

John Davies

Sean Dudley

Mike Bunning

Matthew Feeney

Drew Stevens

Asim Ahmed

### Responsables directos de I+D de Ortho

#### Productor

Keith Turner

Kelvin Moore

Andrew Preston

Paul Michael

Carl Mitchell

Daniel Coles

Sultan Ul Haq

Andy Davies

Dave Hopley

Anthony Abruzzi

Simon Holmes

Michael Biggs

Steve Faulkner

Jason Leckie

Mike Barnett

Tom London

Jagdip Sandhu

Edwin Davies

Tim Mitchell

Matt Parker

Ian Bradford

#### Outsource Media

#### Director doblaje

Mark Estdale

#### Ingéniero

Jeremy Taylor

#### Posproducción

Dean Gregory

Trevor Bent

James Lynch

#### Voces: Inglés

Emma Tate, Kameo

Sarah Menell, Kalus

Nicolete McKenzie, Mistica

Gareth Armstrong, Ortho

Richard Ridings, Thorn

Bill Hope, Halis

Adja Andoh, Lenya

Richard Tate, Yeros

John Geurasio, Entrenador de guerreros

John Silke, Ben Cullum

Rupert Farley, Candida Gubbins

Kenneth Jay, Jonathan Keeble, Peter Marinker

Kayvan Novak, Gareth Rodgers

Martin T. Sherman, Randy Western

Andrew Wincott, Andrew Dergas

Steve Burke, Ewelina Nowakovic

Jamie Hughes, John Silke

Ben Cullum, Duncan Botwood

Chris Peil, Louise Ridgeway

Louise Tilston, Chris Sutherland

Steve Maپass, Malpass

#### Voces: Japones

Paku Romi, Kameo

Minagawa Junko, Kalus

Kiyokawa Motomu, Ortho

Miyake Kentarō, Thorn

Nakata Kazuhiko, Farron

Nagamawa Nao, Mistica

Saito Shiro, Entrenador de guerreros

Naka Hiroshi, Yeros

Sato Haruo, Halis

Umeda Kikumi, Lenya

### Créditos para Kameo

#### Productor

Earnest Yuen

#### Productor ejecutivo

Jim Veevaert

#### Gestión del programa

Chris Kimmell

Jennifer Christensen

#### Encargado de pruebas de la versión demostración

Andrew Franklin

#### Pruebas de usuario

Marcos Nunes-Ueno

Jerome Hagen

Tom Fuller

#### Experiencia de usuario

Keith Cirillo

Beth Demetrescu

#### Diseno de manual

Dana Ludwig

#### Desarrollo de la historia

Alex Sabetti

#### Jefe de producto global

Michael Johnson

#### Jefe de producto del grupo global

Peter Kingsley

#### Relaciones públicas

Jen Martin

Michelle Jacob

#### Id. visual

Catherine Haller

Justin Kirby

#### Localización

Virginia Spencer

Los equipos de localización están en Irlanda, Japón, Corea y Taiwán

#### Asistencia al desarrollo

Mark Terrano

Matt Hansen

Ian Lewis

Glenn Doren

Jason Strayer

Matt Lee

Scott Sefton

#### Licencias

Sandy Ting

Eric Trautmann

Christy Cowan

Alison Stroll

Ed Ventura

#### Sitio Web Community

Dave Pierot

John Peoples

Angela McCoy

Eric Haddock

#### Gestores de cuentas

Oliver Miyashita

Mike Minahan

#### Empresa

Jim Hawk

Tim Stuart

#### Gestión

Ken Lobb

Phil Spencer

Shane Kim

## ATENCIÓN AL CLIENTE

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Eééäää	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
Espana	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupportjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Servicio de Apoyo a Clientes; Servicio de soporte técnico.

\*\*TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto. For more information, visit us on the Web at [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, dominios, direcciones electrónicas, logotipos, personas, lugares y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, dominio, dirección electrónica, persona, lugar o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un contrato de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Queda totalmente prohibido realizar cualquier acto no autorizado de copia, ingeniería inversa, transmisión, comunicación pública, alquiler, pago por jugar o elusión de la protección contra la copia.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Elements of Power, Kameo, Rare, el logotipo de Rare, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation o Rare Limited en Estados Unidos y/o en otros países. Rare Limited es una empresa filial de Microsoft Corporation.

**DOLBY**  
DIGITAL Fabricado con licencia de Dolby Laboratories.  
**BINK**  
VIDEO Utiliza Bink Video. © Copyright 1997-2005 de RAD Game Tools, Inc.

Orquestación musical: Toda la música compuesta por Steve Burke. Interpretada por la Philharmonic Orchestra & Kings Choir de la ciudad de Praga. Orquestación y dirección de Nic Raine. Jefe de coro - Mario Klemens.

Grabado en Barrandov Studios, Smecky Soundstage, Praga, del 28 al 31 de julio de 2005. Ingeniero de grabación - Jan Holzner. Contrato de orquesta y productor de la sesión - James Fitzpatrick. Música mezclada y masterizada por Gareth Williams. Grabación de voces: Outsource Media Ltd.

Más información sobre Kameo  
en [www.kameo.com](http://www.kameo.com).